

# INFECTION

## ZOMBIE PLAGUE UNLEASHED



FROM THE CREATOR OF INFECTION AND OBSCURA GENESI A NEW THRILLING PARTY GAME

# INFECTION

## ZOMBIE PLAGUE UNLEASHED

un gioco di **Matteo Poropat**



<http://www.memoriedalbuio.com>

---

### Note sui crediti

**INFECTION ZOMBIE PLAGUE UNLEASHED** è un gioco di ruolo © **Memorie dal Buio**<sup>1</sup>, ideato e scritto da Matteo Poropat, basato come il precedente **INFECTION**, sul noto party game **Licantropi**<sup>2</sup> a sua volta un adattamento dell'originale **MAFIA**<sup>3</sup>. Da questi giochi più noti **INFECTION** ha ereditato la struttura a turni, alcune voci del regolamento e alcune "funzioni" dei personaggi, seppur tradotte nell'ambientazione specifica di **INFECTION**.

L'ispirazione per il setting di gioco in questo caso è da ricercare nella cinematografia sui morti viventi, troppo ampia per citarla qui.

Sito del gioco: [http://www.memoriedalbuio.com/infection\\_zombie.html](http://www.memoriedalbuio.com/infection_zombie.html)

Forum del gioco: <http://memoriedalbuio.proboards102.com/index.cgi>

---

<sup>1</sup> Per saperne di più sulle produzioni Memorie dal Buio visita il sito <http://www.memoriedalbuio.com>

<sup>2</sup> Per il materiale di Licantropi vedere <http://www.licantropi.org>

<sup>3</sup> Per le informazioni su MAFIA vedere [http://en.wikipedia.org/wiki/Mafia\\_\(party\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_(party_game))

## Introduzione

Un villaggio turistico sorge poco distante una spiaggia di incantevole bellezza. Nulla turba la quiete di tale paradisiaco luogo di riposo, destinato a pochi eletti. Nemmeno le voci che alcuni avventori troppo ubriachi mettono in giro su una presunta base militare nascosta nel vulcano ormai sopito, che sorge come un occhio nerastro al centro dell'isola.

Purtroppo, in una terrificante notte di tempesta, mentre le raffiche di un vento tropicale si abbattono sulle fragili costruzioni del villaggio, il Kothor, silenzioso per tanti secoli, si risveglia con un sordo boato.

Bastano alcune scosse di terremoto per minare le strutture del villaggio, mentre onde altissime raggiungono le case, sradicano gli alberi e sventrano le poche imbarcazioni ancorate al molo. Uomini e donne cercano allora riparo nella giungla, battuta dalle raffiche impietose di una gelida pioggia.

Al risveglio da quella interminabile notte il paesaggio è desolante, poco o nulla è rimasto in piedi e molti sono i dispersi. Dopo molte ore alcuni di questi riemergono dalla vegetazione, sporchi e feriti, impauriti e con i vestiti che fumano, spargendo ovunque un odore pestilenziale.

Lavati e medicati i superstiti stanno per iniziare il loro racconto quando dalla selva di palme e felci si fanno strada alcuni soldati, armati fino ai denti, esigendo che siano loro consegnati gli uomini del gruppo.

Le armi sono pronte e puntate. Qualcuno dice che quei villeggianti si siano riparati nelle grotte che costellano il monte. Lì sono stati infettati da un virus, liberato dai laboratori costruiti dentro la montagna ora infuriata.

Nessuno sa se è vero e chi sarebbe il portatore dell'infezione all'interno del gruppo.

Ma le possibilità sembrano poche, consegnare i possibili infetti, o rischiare di finire contagiati... voi, da che parte state?

*Infection - Zombie Plague Unleashed* è un gioco per 6-10 giocatori e non richiede altri strumenti che le carte allegate che servono a ricordare ad ognuno il proprio ruolo e le tabelle alla fine di questo modulo per segnare lo stato dei giocatori.

## Regole generali

*(Tratte in parte dal regolamento di Licantropi)*

Il gioco funziona a turni (descritti nel paragrafo **Turni di Gioco**), divisi tra la fase diurna e quella notturna.

Durante la notte il **Narratore** chiamerà i nomi dei personaggi che dovranno aprire gli occhi e compiere determinate scelte, poi questi chiuderanno gli occhi ed il giro continuerà, fino ad aver esaurito tutti i personaggi attivi. Alcuni personaggi che non hanno abilità speciali non verranno chiamati.

All'arrivo del giorno il **Narratore** farà aprire gli occhi a tutti, descriverà il risultato delle azioni notturne (eventuali personaggi morti, scomparsi,...) e quindi si passerà a decidere con votazione di ognuno chi può essere infetto.

Se ci sono più persone votate queste dovranno discolarsi e si andrà al ballottaggio. Chi uscirà vincitore del ballottaggio verrà eliminato dai suoi compagni con un secco colpo di pistola alla testa, ed il gioco riprenderà dalla notte successiva.

E' vietato:

- è vietato mostrare la propria carta.
- è vietato aprire gli occhi se non quando permesso dal master o dal regolamento.
- è vietato fare segnali o dare indicazioni che possano falsare il gioco mentre si hanno gli occhi chiusi.

Dopo la morte e' vietato interagire con il gioco in qualunque maniera.

La violazione delle regole comporta la morte dei personaggi coinvolti durante il primo turno di notte, votazione o ballottaggio.

Tutto ciò che non e' qui esplicitamente vietato e' permesso.

## I Personaggi di Infection

I personaggi di questa versione di Infection rappresentano l'eterogeneo gruppo che si è formato sulla spiaggia l'indomani del terribile disastro naturale. Questi possono essere sani oppure infetti e dividersi così in tre gruppi: gli umani che cercano di sopravvivere, gli infetti che diventeranno presto zombie e sono quindi da eliminare ed i demoni, che mirano solamente a sterminare umani e zombie. All'inizio del gioco, se ci sono ad esempio 8 giocatori, ci saranno 7 **Umani** ed un solo **Infetto**.

**ATTENZIONE:** l'infetto iniziale dovrà essere scelto tra gli Zombie e non tra i Demoni per permettere il corretto svolgimento della partita. Iniziare con un solo Demone, che non si replica ma uccide, può dar luogo ad una simpatica variante di questo Infection.

L'appartenenza ad una delle fazioni sarà determinata dall'orientamento della propria carta del personaggio, questa è divisa a metà, quella scura rappresenta lo stato Infetto e quella chiara lo stato Umano. La carta personaggio va tenuta davanti a se verso il centro del tavolo in modo da poter essere eventualmente girata dal **Narratore**.

**Umano** - il personaggio non è stato infettato e dovrà cercare in ogni modo di difendere la sua specie dal propagarsi del morbo che trasforma gli uomini in mostruosi non morti, uccidendo i possibili sospetti.

**Infetto (Zombie)** - indica che il personaggio è stato infettato dal virus. All'inizio c'è un unico zombie nel gruppo, chiamato **Primo Infetto**. Ogni turno chi viene infettato è numerato sulla *Tabella di Narratore* (nelle *Appendici*). Quando per un evento particolare deve morire un infetto muore il **Primo Infetto**. Il contagiato successivo diventa a sua volta **Primo Infetto**, e così via.

**Infetto (Demone)** - una predisposizione genetica lo ha tramutato, al momento dell'infezione, in qualcosa di più pericoloso di un semplice non morto, permettendo ad un'essenza demoniaca di possederlo. I Demoni sono infetti ma uccidono senza curarsi se la loro vittima è umana o non morta.



Personaggio nello stato umano

Personaggio nello stato infetto

## Elenco dei personaggi

Se il numero di giocatori è superiore a 10 alcune categorie di personaggi potrebbero essere presenti in più copie. Sarà il **Narratore** che conduce la partita a decidere quante carte di ogni tipo distribuire.

Nell'elenco che segue ci sono i personaggi, nel loro stato iniziale, ed i loro corrispondenti una volta infettati, ogni carta indica la fazione (umano (animale è associato agli umani) e infettato) e la tipologia (guardia, traditore, ...).

Le carte di Infection hanno due metà, una si riferisce allo stato "umano" ed una a quello "infetto". Una volta che, per qualche motivo, il personaggio passi da umano ad infettato il **Narratore** provvederà, durante la fase notturna nella quale i giocatori hanno gli occhi chiusi, a girare sottosopra la carta. Al risveglio i giocatori sapranno in che stato si trovano e dovranno tenerlo nascosto agli altri.

UMANI		INFETTI	
<b>Turista</b> – uno dei turisti residenti nel villaggio.	Umano -	<b>Zombie</b> – Durante la notte si aggira per i resti del villaggio cercando di infettare le persone.	Infettato <b>Zombie</b>
<b>Giulietta</b> - la prima notte sceglie il suo amante, Romeo, e lo indica al narratore. Se Romeo muore, muore anche Giulietta. Se Romeo viene infettato, Giulietta lo uccide e si uccide. Se Giulietta viene infettata si uccide e porta con se il suo Romeo. In entrambi i casi uccidono anche il <i>Primo Infetto</i> .	Umano -	-	-
<b>Turista impazzito</b> – Se viene attaccato dagli infetti muore e porta con se il <i>Primo Infettato</i> .	Umano -	-	-
<b>Agente del governo</b> – Se viene attaccato dagli infetti apre gli occhi e riconosce gli altri infetti come suoi amici, rimane umano ma diventa loro alleato.	Umano <b>Traditore</b>	-	Infettato <b>Zombie</b>
<b>Soldato geneticamente modificato</b> – Ogni notte sceglie chi proteggere. Se il protetto o il soldato vengono attaccati da uno zombie muore il <i>Primo Infetto</i> , da due o più zombie muore il <i>Primo Infetto</i> e il soldato rimane contagiato diventando un Abominio.	Umano <b>Guardia</b>	<b>Abominio</b> – Non conta più tra gli Infettati e non apre gli occhi al loro turno, conta come Demone. I Demoni non contagiano ma uccidono, sia <b>Umani</b> che <b>Infetti</b> .	Infettato <b>Demone</b>
<b>Cane da guardia</b> – Ogni notte controlla uno dei personaggi. Se questo è infetto il Narratore lo annuncia il turno successivo. Il Cane da guardia conta come parte della fazione degli umani.	Animale <b>Sensitivo</b>	<b>Mastino Infernale</b> - Non conta più tra gli Infettati e non apre gli occhi al loro turno, conta come Demone. I Demoni non contagiano ma uccidono, sia <b>Umani</b> che <b>Infetti</b> .	Infettato <b>Demone</b>
<b>Dottore</b> – ogni turno decide chi esaminare. Se chi esamina è un infetto il Narratore lo annuncia il turno successivo.	Umano <b>Curatore</b>	<b>Zombie</b> – Durante la notte si aggira per i resti del villaggio cercando di infettare le persone.	Infettato <b>Zombie</b>
<b>Pilota</b> – Ogni turno il pilota sceglie una persona da salvare. Questa persona ed il Pilota non possono essere infettate in quel turno. Se questa era infettata il Pilota diventa uno zombie.	Umano <b>Guardia</b>	<b>Zombie</b> – Durante la notte si aggira per i resti del villaggio cercando di infettare le persone.	Infettato <b>Zombie</b>
<b>Strega Voodoo</b> – ogni notte sceglie chi curare. Se la persona scelta è un infetto torna ad essere umano. Se la Strega viene infettata muore e porta con se il <i>Primo Infetto</i> .	Umano <b>Sensitivo</b>	-	-

## Turni di gioco

Durante la notte gli infettati cercano di diffondere il contagio e ad ogni risveglio i giocatori rimasti dovranno decidere chi potrebbe esserne stato vittima e ucciderlo con un preciso colpo di pistola alla testa, senza farlo soffrire. Gli infettati si riconosceranno tra loro durante la notte per scegliere la prossima vittima.

### Primo giorno

Tutti aprono gli occhi. Ognuno guarda la propria carta personaggio. Una volta finito di leggere per bene le proprie abilità tutti chiudono gli occhi.

### Prima notte

Uno alla volta vengono chiamati i giocatori, attenzione, NON i personaggi. Il giocatore chiamato apre gli occhi e mostra il proprio personaggio al **Narratore** che li segna sulla scheda di gioco. Il giocatore chiude gli occhi.

A questo punto **Giulietta** apre gli occhi, sceglie il proprio **Romeo**. **Romeo** apre gli occhi e si riconoscono. Entrambi chiudono gli occhi. Il **Narratore** si segna l'identità di **Romeo**.

### Notte

E' importante che venga seguito l'ordine delle chiamate indicato di seguito. Anche se un certo personaggio è morto il **Narratore** continuerà a chiamarne l'azione, in modo da non dare indizi ai giocatori sui ruoli di chi è rimasto e di chi è uscito dal gioco.

Quando un giocatore viene infettato il **Narratore** provvede a girare la sua carta sul tavolo e segnare il nuovo stato sulla scheda di gioco (vedere la parte delle Appendici).

### Gruppo degli Umani

1. Apre gli occhi il **Dottore**, decide chi esaminare. Il **Dottore** chiude gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato esaminato e qual è lo stato in questo momento della persona controllata.*
2. Apre gli occhi la **Strega Voodoo**, decide chi curare. La **Strega Voodoo** chiude gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato curato e qual è lo stato in questo momento del personaggio. Se un personaggio è Infetto/Zombie la sua carta verrà girata su Umano, se invece è Infetto/Demone la cura non avrà alcuno effetto.*
3. Apre gli occhi il **Cane da guardia**, decide chi esaminare. Il **Cane da guardia** chiude gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato esaminato e qual è lo stato in questo momento del personaggio.*
4. Apre gli occhi il **Soldato**, decide chi proteggere. Il **Soldato** chiude gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato scelto per essere protetto dal Soldato. Se la persona scelta è infettata il Soldato diventa infettato e il Narratore si segna il nuovo stato del personaggio.*
5. Apre gli occhi il **Pilota**, sceglie chi portare in volo oppure di volare da solo oppure di rimanere a terra. *Se sceglie di volare e portare con se un altro personaggio il Narratore si segna chi è stato scelto per essere protetto dal Pilota. Se la persona scelta era infetta diventa infetto anche il Pilota. Il Narratore si segna il nuovo stato del personaggio.*

### Gruppo degli Zombie

6. Aprono gli occhi gli **Zombie**, si riconoscono, decidono in accordo chi infettare, chiudono gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato scelto per essere infettato.*

Se il personaggio scelto è...

- a. ...la **Strega Voodoo** oppure il **Turista impazzito** muore la vittima ed anche il **Primo Infetto**.
- b. ...l'**Agente Governativo** egli apre gli occhi e riconosce gli infettati che lo riconoscono.

- c. ...il **Pilota** ed è in volo, non gli accade nulla.
- d. ...assieme al **Pilota** non le accade nulla.
- e. ...protetto dal **Soldato**, non gli accade nulla. Se è attaccato da un solo zombie muore il **Primo Infetto**. Se è attaccato da due o più zombie muore il **Primo Infetto** ed il **Soldato** diventa Infetto (Demone). *Il Narratore si segna il nuovo stato del personaggio.*
- f. ...il **Soldato**, se è attaccato da un solo zombie muore il **Primo Infetto**. Se è attaccato da due o più zombie muore il **Primo Infetto** ed il **Soldato** diventa Infetto (Demone). *Il Narratore si segna il nuovo stato del personaggio.*

Se **Romeo** viene infettato, **Giulietta** lo uccide e si uccide. Se **Giulietta** viene infettata si uccide e porta con se il suo **Romeo**. In entrambi i casi muore uccidono anche il **Primo Infetto**.

### Gruppo dei Demoni

- 7. Aprono gli occhi i **Demoni**. Si riconoscono e decidono in accordo chi uccidere. Chiudono gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato scelto per essere ucciso.*

### Giorno

La parte principale del giorno sarà la discussione su chi è infettato e quindi su chi uccidere. Quando il **Narratore** procede a dichiarare gli esiti di eventuali controlli (**Dottore**, **Strega Voodoo** o **Cane**) dovrà sempre calcare la mano sul fatto che sono risultati "probabili" e che la persona che li ha eseguiti potrebbe ribaltare la verità a suo vantaggio.

- 1. Per prima cosa tutti consultano la propria carta per sapere se sono stati o meno infettati, ovviamente senza dare nell'occhio per non far capire nulla agli altri giocatori.
- 2. Vengono annunciate le eventuali morti avvenute durante la notte.
- 3. Se il **Dottore** o il **Cane** hanno scoperto un personaggio infettato questo verrà annunciato come *Sospettato* dal **Narratore**.
- 4. Se il **Dottore** o il **Cane** hanno scoperto un personaggio umano questo verrà annunciato come tale dal **Narratore**.
- 5. C'è il dibattito dei sopravvissuti alla notte, su chi è ancora infettato. Si vota e a decisione raggiunta la persona viene bruciata viva con i lanciafiamme in dotazione al gruppo.

### Condizioni di fine partita

La partita si conclude quando tutti i presenti, esclusi ovviamente i morti, sono parte di una stessa fazione, quindi umani, zombie o demoni.

Se alla fine di un certo turno sono stati infettati tutti gli umani significa che gli zombie hanno vinto. Se sono stati uccisi tutti gli infetti gli umani hanno vinto. Se invece sono stati sterminati umani e zombie allora hanno vinto i demoni.

### Appendici

Di seguito sono presentati i pochi strumenti di gioco necessari, matite o penne a parte, quindi la **Tabella di Narrazione**, la **Tabella di Votazione** e, in un documento separato le carte da gioco.



